



Manual de instrucción







INSTALACIÓN

Equipo

Se necesita un ordenador con Windows 95/98, que sea 100% compatible con DirectX. Este juego no es compatible con Windows NT, OS/2, Linux ni con sistemas operativos que simulen Windows.

CPU	Pentium 166 MMX o superior
Memoria	32 MB de RAM como mínimo
Vídeo	Tarjeta PCI o AGP con 4 MB, compatible con Direct3D
CD-ROM	Unidad de CD-ROM / DVD a cuádruple velocidad o superior
Tarjeta de sonido	Tarjeta de sonido de 16-bits, 100% compatible con Windows 95/98 y con DirectX 6.1
Periféricos	Joystick o mando 100% compatibles con Windows 95/98, ratón y teclado.
DirectX	Para jugar a LEGO Racers hace falta instalar DirectX 6.1 de Microsoft, que viene incluido en el CD-ROM. Para obtener más información sobre DirectX, consulta el archivo **léame.txt** del CD-ROM de LEGO Racers.
¡Atención!	Puede que tu sistema necesite los controladores para Windows 95/98 “más recientes” que ha sacado el fabricante de tu hardware. Para ejecutar el juego, el CD-ROM tiene que estar en todo momento en la unidad de CD-ROM / DVD.
Instalación	El programa de instalación requiere 210 MB de espacio libre en el disco duro. (Sin comprimir)*

* “Sin comprimir” significa que los archivos del disco duro no han sido sometidos a ningún tipo de compresión con el fin de incrementar el espacio disponible del disco duro. Por ejemplo, en Windows 98 la opción que se utiliza para realizar esta función es normalmente DriveSpace.





¿Cómo se instala LEGO Racers?

Introduce el CD-ROM de LEGO Racers en la unidad de CD-ROM. La pantalla de ayuda del programa de instalación aparecerá al cabo de unos segundos. Sigue las instrucciones de la pantalla hasta que finalice el proceso de instalación. Por favor, lee atentamente las instrucciones.

Nota: Si el disco compacto no se ejecuta automáticamente, puede que tengas desactivada la opción de reproducción automática del sistema. (Consulta el archivo **léame.txt** del CD-ROM de LEGO Racers para obtener más información sobre cómo activar esta función).

¿Cómo se ejecuta LEGO Racers?

Reinicia el ordenador si has estado utilizando otras aplicaciones a parte del programa de instalación. Antes de ejecutar el juego es aconsejable cerrar todas las aplicaciones posibles, y esperar a que el disco duro termine sus operaciones. Para ejecutar el juego, pulsa sobre:

Inicio
Programas
LEGO Media
LEGO Racers
LEGO Racers

Para ejecutar el juego hace falta introducir el CD-ROM en la unidad de CD-ROM / DVD.

INSTALACIÓN

¿Cómo se desinstala el juego?

Se recomienda desinstalar el juego utilizando el programa de desinstalación de LEGO Racers. Para desinstalar el juego, pulsa sobre:

Inicio
Programas
LEGO Media
LEGO Racers
Desinstalar LEGO Racers.

El programa de desinstalación borrará del sistema los archivos del juego.

¡Atención! El programa de desinstalación no borrará las partidas de LEGO Racers que hayas guardado. Tendrás que hacerlo manualmente.

¿Cómo puedo comprobar que la resolución de la pantalla es la correcta para el juego?

Coloca el cursor del ratón sobre una zona libre del escritorio de Windows, y pulsa el botón derecho del ratón una vez. Aparecerá un menú con varias opciones. Pulsa sobre la opción **Propiedades** con el botón izquierdo del ratón. Verás la ventana de las **Propiedades de pantalla,** donde tienes que seleccionar la ficha **Configuración**. Comprueba que en la opción **Color de alta densidad (16 bits)** se ha seleccionado el área de pantalla mínima recomendada: **640 x 480**. Una vez que hayas hecho los cambios necesarios, **reinicia** el ordenador.



¿Cómo puedo comprobar que todos los controladores de DirectX 6.1 son válidos?

Windows 95/98 con DirectX 6.1

Si no sabes qué controladores de DirectX necesitas instalar, ponte en contacto con el fabricante de tu PC, ya que DirectX puede alterar la configuración de tu tarjeta de vídeo y de sonido si no lo instalas correctamente.

Para comprobar con DirectX 6.1 que la configuración es correcta, haz lo siguiente:

Pulsa sobre **Mi PC** (En el escritorio)
Selecciona la unidad **C**,
Selecciona la carpeta **Archivos de programa**,
Selecciona la carpeta **DirectX**,
Selecciona la carpeta **Set up** (Configuración),
Selecciona el icono **DXDIAG**
(Un círculo azul con una cruz amarilla dentro)

Aparecerá una pantalla con varias fichas en la parte superior. Pulsa sobre la ficha **DirectX Drivers** (controladores de DirectX). Verás una lista con todos los controladores, y un campo con notas (Notes) en la parte inferior de la pantalla. En este campo aparecerán todos los que hayan surgido. Si ves que más de un controlador es inválido (uncertified), lo más seguro es que ésta sea la causa del problema. Normalmente los controladores inválidos son el **controlador de vídeo principal** o el **controlador de sonido**.

INSTALACIÓN

La mayoría de los fabricantes de tarjetas de vídeo y de sonido sacan con regularidad controladores actualizados para Windows 95/98 que sean compatibles con DirectX. Ponte en contacto con el fabricante de la tarjeta que no es compatible, y pregúntale cómo puedes obtener los controladores para DirectX que necesitas.

Si tienes problemas a la hora de ejecutar el juego, consulta el archivo léame.txt del CD-ROM de LEGO Racers, donde encontrarás las soluciones a varios de los problemas que pueden surgir.

Una vez que ejecutes el juego, verás el vídeo de la introducción.
A continuación, aparecerá en la pantalla el menú principal. Aquí podrás elegir el tipo de carrera que quieres disputar.





COMIENZO RÁPIDO

¿Quieres empezar a jugar directamente?
Esto es lo que tienes que hacer para pasar directamente a la acción.

- Selecciona la opción **Carrera para 1 jug**.
- Selecciona la **pista** en la que quieres competir. Como acabas de empezar la partida, tendrás cuatro pistas entre las que elegir.
- Selecciona el **piloto** que quieras. Como acabas de empezar la partida, tendrás cuatro pilotos entre los que elegir.
- Ya puedes empezar a jugar. Preparados, listos, ¡ya!







A continuación tienes una lista con todos los controles establecidos por defecto. Para cambiar los controles accede al menú **Opciones**.

Teclado

Flecha hacia arriba	Acelerar
Flecha hacia abajo	Frenar y dar marcha atrás
Flecha hacia la izda.	Girar a la izquierda
Flecha hacia la dcha.	Girar a la derecha
Intro	Activar reforzador
Barra de espacios	Derrape intencionado
Ctrl (derecho)	Cambiar de cámara
M	Ver mapas o velocímetro
Alt (derecho)	Invertir cámara (mantén pulsada la tecla)



Controles

Mando

Control direccional	Girar a la izquierda y a la derecha
Botón 1	Acelerar
Botón 2	Frenar y dar marcha atrás
Botón 3	Activar reforzador
Botón 4	Cambiar de cámara
Botón 5	Ver mapas o velocímetro
Botón 6	Derrape intencionado
Botón 7	Invertir cámara (mantén pulsado el botón)

(Si quieres configurar el mando, consulta la sección **Opciones** de este manual.)



CÓMO SE JUEGA

LEGO Racers es un juego de carreras a alta velocidad repleto de acción, emoción y desafíos fascinantes. Competirás con los grandes campeones de LEGO, que intentarán dejarte atrás realizando maniobras y trucos ingeniosos. Tendrás que aprender a hacer un montón de maniobras distintas, y a utilizarlas en el momento adecuado. Gana las carreras y te convertirás en el nuevo campeón de LEGO Racers.

Salida turbo



El truco está en poner el turbo en el momento adecuado. No pierdas de vista la cuenta atrás, y cuando aparezca en pantalla la palabra **¡YA!** pisa a fondo el acelerador. ¡Si calculas bien el tiempo saldrás disparado!



Derrape intencionado



Lo más probable es que no necesites aprender a realizar un derrape intencionado para ganar las carreras iniciales. Pero si quieres vencer a los campeones LEGO en las pistas más difíciles, tendrás que saber cómo realizarlo. Así que aprovecha las carreras iniciales para practicar y poder convertirte en un experto en los derrapes. Aprender a derrapar no es muy difícil. Sólo tienes que mantener pulsado el botón de acelerar y el botón de derrapar a la vez, y luego girar el volante hacia la izquierda o hacia la derecha sin dejar de pulsar los botones. Si aprendes a derrapar, podrás tomar las curvas a mayor velocidad.



CÓMO SE JUEGA

Súper derrape



Este tipo de derrape es un poco más difícil. Mantén pulsados los botones de acelerar, de frenar y de derrapar, y gira el volante hacia la izquierda o hacia la derecha. De esta forma darás un giro cerrado. Cuando sueltes el botón de frenar o el de derrapar, el coche saldrá disparado en la dirección que señala el morro. Hacer un súper derrape no es fácil, y tendrás que practicar mucho para poder dominar esta maniobra. Practica en la pista de pruebas hasta que te conviertas en un as de los súper derrapes.
(Lee la página 29 para obtener más información.)





Reforzadores



Si quieres convertirte en un campeón, tendrás que aprender a usar los reforzadores. Hay varios tipos de reforzadores, desde blindajes y proyectiles básicos, hasta reforzadores súper potentes como los impresionantes cohetes teledirigidos o la misteriosa maldición de la momia. Tendrás que aprender a utilizarlos todos.





Hay cuatro reforzadores básicos: Proyectil (rojo), Obstáculo (amarillo), Blindaje (azul) y Turbo (verde). Para recoger un reforzador, tienes que atravesar con el coche uno de los ladrillos giratorios de colores que hay en la pista. Para incrementar la potencia de un reforzador, recoge un ladrillo potenciador. Los ladrillos potenciadores son los de color blanco situados sobre la pista. En la tabla siguiente se indica el efecto que tienen los ladrillos potenciadores sobre los reforzadores bási-

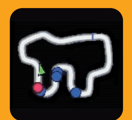
Color	Tipo	Reforzador básico	1 ladrillo potenciador	2 ladrillos potenciadores	3 ladrillos potenciadores
Rojo	Proyectil	Bala de cañón	Garfio	Relámpago	3 cohetes teledirigidos
Amarillo	Obstáculo	Charco de aceite	Barril de pólvora	Trampa magnética	Maldición de la momia
Azul	Blindaje	Blindaje de 5 segundos	Blindaje de 6 segundos	Blindaje de 8 segundos (hace que las balas de cañón y los cohetes reboten, y que los contrincantes den vueltas sin control.)	Blindaje de 10 segundos (hace que las balas de cañón y los cohetes reboten, y que los contrincantes den vueltas sin control.)
Verde	Turbo	Impulso turbo	Impulso turbo extra	Impulso turbo aéreo	Impulso turbo teletransportador



CÓMO SE JUEGA

Pantalla de carrera





Posición en carrera este indicador muestra tu posición en la carrera. Por ejemplo, si están compitiendo seis corredores, indicará tu posición entre el primer y el sexto puesto. Las flechas verdes indican tu posición, el círculo rojo representa al campeón del circuito y los círculos azules representan al resto de los corredores. También verás una línea que va de un lado a otro de la pista, se trata de la línea de salida/meta.

VUELTA 2 0:09:42
MEJOR 0:46:72

Cronómetro de las vueltas indica el tiempo que has tardado en dar una vuelta a la pista. Cuando completes la primera vuelta, aparecerá un cronómetro nuevo con el tiempo de tu mejor vuelta.

Consejo: si no estás en cabeza al final de una vuelta, verás un tiempo en pantalla que indica cuantos segundos de ventaja te saca el líder. Por ejemplo, 0:01:65 indica que estás a 1,65 segundos del piloto que va en cabeza.

Iconos de los reforzadores

Indican el tipo de reforzador que tienes y el número de ladrillos potenciadores que has recogido. Verás el color del reforzador y la cantidad de ladrillos potenciadores que has recogido.



Velocímetro / Mapa del circuito

Tienes tres opciones:

- El **velocímetro** indica la velocidad de tu coche.
- El **mapa del circuito** muestra una vista aérea de toda la pista. Verás el trazado general de la pista, y dónde se encuentran los otros pilotos durante la carrera.
- El **mapa en primer plano** es un mapa más detallado de la pista.

Pulsa el botón que sirva para ver los mapas o el velocímetro con el fin de elegir la opción que quieres o desactivarlas todas.



Historia de las carreras en circuito

Te presentamos a Rocket Racer, el mejor campeón automovilístico de todo LEGOLAND®. Pero Rocket Racer tiene un problema. Es un piloto tan bueno que nadie le puede vencer, y ya está harto de aburrirse. Así que ha decidido buscar a alguien que le desafíe de verdad, organizando un campeonato fascinante en el que participarán los mejores corredores de toda la historia de LEGOLAND.



CÓMO SE JUEGA

La amiga de Rocket, Verónica Voltaje, es una científica célebre y un genio de la mecánica. Ha diseñado y construido una máquina teletransportadora LEGO®, para que Rocket y ella puedan viajar por todo LEGOLAND. Han recorrido el mundo entero e incluso han viajado a través del tiempo para encontrar a los mejores corredores LEGO, que participarán en el campeonato automovilístico más emocionante de la historia.

Ahora tienes la oportunidad de poner a prueba tu habilidad como piloto y tu aguante, enfrentándote a los grandes campeones LEGO en una serie de circuitos. Y si consigues ganarles, podrás competir en una carrera final donde te enfrentarás al mismísimo Rocket Racer. **¡El piloto que gane será proclamado el mejor campeón LEGO de la historia!** ¿Crees que serás tú ese campeón LEGO?

Puntuación Las carreras en circuito consisten en cuatro carreras disputadas en cuatro pistas distintas. Cada carrera consta de tres vueltas. Al final de cada carrera, recibirás una serie de puntos. Cuanto mejor sea tu actuación, mayor será tu puntuación. A continuación tienes el número de puntos que recibirás según la posición en la que termines la carrera:

Primero 30 puntos	Segundo 20 puntos	Tercero 10 puntos
Cuarto 3 puntos	Quinto 2 puntos	Sexto 1 punto

Para continuar en el circuito necesitas conseguir como mínimo **10 puntos** en la primera carrera, **20 puntos** en la segunda, y **30 puntos** en la tercera. Si tu puntuación es menor, el circuito se dará por concluido y tendrás que empezar desde el principio. El piloto que termine el circuito con el mayor número de puntos, será proclamado vencedor.



Acceso a otros circuitos



Acceso a otros circuitos La primera vez que juegues a LEGO Racers, podrás competir sólo en el primer circuito de cuatro pistas. Estas carreras son un poco más fáciles para que puedas aprender a conducir y a utilizar los reforzadores. Pero una vez que te conviertas en un as del automovilismo y que termines el circuito en una de las tres primeras posiciones, podrás acceder al siguiente circuito con pistas distintas. Si consigues proclamarte vencedor de un circuito, dispondrás de más piezas para montar pilotos y coches nuevos con los que competir en las carreras.





CÓMO SE JUEGA

Carrera para 1 jug.



Si seleccionas la opción **Carrera para 1 jug**. en el menú principal, podrás enfrentarte a hasta cinco campeones LEGO en una pista. Para competir, elige un corredor y una pista. La primera vez que juegues, sólo podrás elegir una de las pistas del primer circuito. Pero cuando consigas acceder a otros circuitos, podrás competir en las pistas de esos circuitos en la modalidad de 1 jugador.

Carrera desafío



Si eliges la opción **Carrera desafío** del menú principal, podrás competir contra un amigo. En este tipo de carrera, los únicos pilotos que compiten en la pista sois tu amigo y tú. Los otros corredores no participarán.



Para enfrentarte a un amigo, elige la opción "Carrera desafío" del menú principal. A continuación, selecciona la pista en la que quieres competir. Sólo podrás elegir las pistas a las que hayas conseguido acceder. Cada jugador deberá entonces elegir un corredor con el que competir. Si queréis, podéis elegir el mismo corredor. El jugador 1 es el que elige corredor primero, y luego elige el jugador 2. Una vez que el jugador 2 haya seleccionado un corredor, dará comienzo la carrera.

En este tipo de carreras, la pantalla de juego está dividida en dos. El jugador 1 compite en la parte de arriba, y el jugador 2 en la de abajo.

Nota: para jugar una carrera de desafío hace falta conectar como mínimo un mando al ordenador.

Carrera contrarreloj



Si quieres disputar una carrera contra el tiempo, selecciona la opción **Carrera contrarreloj**. Te enfrentarás a la famosa corredora Verónica Voltaje. Verás su "coche fantasma" en la pantalla, al que tendrás que seguir e intentar sobrepasar. Si tu tiempo en cada pista es mejor que el de Verónica, ganarás las piezas del coche de carreras tan potente y chulo que tiene, para montarlas en tu propio coche. (Lee la página 24 para obtener más información sobre cómo montar un coche.)

Opciones

En la pantalla Opciones podrás cambiar varias cosas como, por ejemplo, los efectos de sonido, el volumen de la música, y la configuración del mando.

- **Opciones de juego** para cambiar el número de contrincantes en las carreras para 1 jugador, y el número de vueltas en las carreras de desafío.
- **Opciones de vídeo** para configurar el controlador de vídeo. (Es mejor que le pidas a una persona adulta que te ayude a cambiar estas opciones.)
- **Opciones de sonido** para regular el volumen de los efectos de sonido y de la música, y para elegir sonido en estéreo o mono.
- **Controles del jugador 1** para seleccionar el teclado o el mando. Si quieres cambiar las funciones de los botones o de las teclas, selecciona primero el/la que quieres cambiar, y luego pulsa la tecla o el botón al que quieres asignar dicha función.
- **Controles del jugador 2** para seleccionar el teclado o el mando. Si quieres cambiar las funciones de los botones o de las teclas, selecciona primero el/la que quieres cambiar, y luego pulsa la tecla o el botón al que quieres asignar dicha función.
- **Elegir idioma** para cambiar el idioma seleccionado. Pulsa sobre las flechas para elegir el idioma que quieras. Selecciona “Opciones” para abandonar la pantalla. Verás que el juego está en el idioma que has seleccionado.
- **Ficha técnica** para ver los nombres de las personas que han creado LEGO Racers.



CÓMO PERSONALIZAR LOS CORREDORES

Pregunta: ¿Qué hace falta para competir?
Respuesta: Un corredor, por supuesto.
Pregunta: ¿Qué es un corredor?
Respuesta: Un corredor consta de tres partes: un piloto, un carné de conducir, y un coche.
Pregunta: ¿Y cómo creo un corredor?
Respuesta: Sólo tienes que acceder al **menú de montaje** y pulsar sobre el botón **Nuevo corredor**.

Nuevo corredor



Nada más poner en marcha LEGO Racers, podrás crear un **nuevo corredor**. Crea tu propio coche y piloto, y ponle el nombre que quieras. Elige la opción Nuevo corredor para **crear un piloto**. Entonces accederás a la pantalla Montar piloto. Para cambiar el sombrero, el pelo, la cabeza, el cuerpo y las piernas de tu piloto, pulsa sobre las fechas de la izquierda y la derecha. Elige la opción **Mezclar** para montar un piloto automáticamente. Cuando estés satisfecho con tu piloto, selecciona la opción **Expedir carné**.

CÓMO PERSONALIZAR LOS CORREDORES

Expedir un carné



Para conducir hace falta un carné. Teclea el nombre de tu piloto, y pega su foto pulsando sobre **Instantánea**. Ahora tienes que montar un coche para tu piloto. Elige la opción **Montar coche**.

Montar un coche



Primero elige un tipo de **chasis** (el armazón del coche). Para seleccionar un chasis, pulsa sobre las flechas de la izquierda o la derecha situadas en la parte superior de la pantalla.

Entonces verás tres opciones:

- Montaje rápido
- Quitar ladrillos
- Montaje

Montaje rápido sirve para montar un coche rápidamente utilizando el chasis que has elegido. Cada vez que pulses sobre “Montaje rápido”, se creará un coche distinto para ti. Selecciona esta opción si tienes prisa por competir, y no quieres pasarte demasiado tiempo montando el coche.

Quitar ladrillos sirve para desmontar todos los ladrillos del chasis. Si ya has empezado a montar un coche, tendrás que quitar todos los ladrillos para poder elegir otro chasis. Si has seleccionado un coche de montaje rápido, podrás elegir un chasis nuevo cuando quieras.

Montaje sirve para crear un coche personalizado a tu gusto. Si eliges esta opción, accederás a una pantalla donde podrás diseñar un coche que se ajuste a tu estilo de conducir.

En la parte superior de la pantalla de montaje verás dos controles deslizables: uno para seleccionar **componentes de coche**, y el otro para **seleccionar ladrillos LEGO**. Al principio podrás seleccionar piezas de cuatro conjuntos de componentes de coche. A medida que vayas ganando circuitos, obtendrás acceso a nuevos conjuntos de componentes.

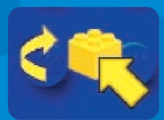
Primero selecciona un conjunto de componentes de coche. El selector de la parte superior de la pantalla indica el conjunto de componentes seleccionado en ese momento. Cada conjunto está compuesto por una serie de ladrillos LEGO. Para seleccionar un conjunto, pulsa sobre las flechas o utiliza el mando cuando el selector esté resaltado.

Utiliza el selector de ladrillos LEGO para escoger los que quieres poner en el chasis.

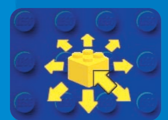
Funciona igual que el selector de conjuntos de componentes. El ladrillo LEGO situado en el centro del selector es el que está seleccionado en ese momento. Este ladrillo LEGO aparecerá situado sobre tu coche.
Sólo puedes ver los conjuntos de componentes de uno en uno. Si no encuentras el ladrillo LEGO que buscas, búscalo en otro conjunto de componentes.

CÓMO PERSONALIZAR LOS CORREDORES

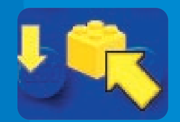
Cambiar de cámara Utiliza este control para ver tu coche desde perspectivas distintas. Puedes moverte hacia la izquierda, hacia la derecha, arriba y abajo, seleccionando la cámara que quieras con cualquiera de los botones del mando. Para abandonar la modalidad de cámara, vuelve a pulsar cualquiera de los botones del mando. Si estás usando un ratón, puedes pulsar directamente sobre las flechas de la cámara para cambiar la perspectiva, o mover el coche manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastrándolo por la pantalla. (Lee la sección "Accesos directos" de la página 10.)



Girar un ladrillo LEGO Utiliza este control para hace girar el ladrillo LEGO que tengas seleccionado. De esta forma podrás poner el ladrillo LEGO en la posición adecuada antes de colocarlo en el coche.



Mover una pieza Utiliza este control para poner el ladrillo LEGO en el sitio que quieras. Pulsa directamente sobre las flechas de este control para mover el ladrillo LEGO en la dirección y sentido que señale la flecha. También puedes pulsar sobre el ladrillo LEGO situado sobre el coche utilizando el botón izquierdo del ratón. Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón al mismo tiempo que mueves éste para arrastrar el ladrillo LEGO y ponerlo en su sitio.



Colocar un ladrillo LEGO Utiliza este control para colocar en el coche el ladrillo LEGO que has seleccionado. Si el ladrillo cabe, verás cómo una imagen 'fantasma' del ladrillo se coloca en el coche. Si el ladrillo LEGO no cabe, la imagen fantasma no se moverá y aparecerán en pantalla unos cuadrados rojos. Los cuadrados rojos indican el sitio dónde no se puede acoplar el ladrillo.

Si el ladrillo LEGO no cabe, puedes hacer una de las cosas siguientes:

- Girar el ladrillo o moverlo para poder acoplarlo.
- Cambiar la perspectiva del coche para ver dónde lo puedes acoplar.
- Examinar el ladrillo detenidamente. Algunos tienen formas singulares; igual que los ladrillos LEGO® de verdad. Esto significa que a veces no podrás colocar otros ladrillos encima, o que sólo cabrán en ciertos espacios.

Si aún así no puedes colocar algún ladrillo LEGO, puede que hayas elegido un ladrillo demasiado grande para el hueco en el que lo quieres poner, o que tu coche haya alcanzado el límite de longitud, anchura o altura.



Deshacer Utiliza este control para quitar el último ladrillo que has colocado en el coche. Puedes usar este control para quitar todos los ladrillos que quieras de forma consecutiva.



Puerta Cuando hayas terminado de montar tu coche, pulsa sobre la puerta para abandonar la pantalla de montaje.

CÓMO PERSONALIZAR LOS CORREDORES

Guía rápida para Montar coches A continuación tienes una lista con todas las teclas de "acceso directo" que puedes utilizar en la pantalla de montaje. Las teclas de "acceso directo" te ahorrarán mucho tiempo a la hora de montar tu coche.

Teclado:	
Insert o RePág.	Cambiar conjunto de componentes seleccionado
Supr. o AvPág.	Cambiar ladrillo LEGO seleccionado
S, A, X, D (arri., izda., ab., dcha.)	Cambiar de cámara
5 en el teclado numérico	Girar ladrillo
1-4 y 6-9 (Teclado numérico)	Mover ladrillo
+ (Teclado numérico)	Colocar ladrillo
- (Teclado numérico)	Deshacer

Consejo: cuantas más veces utilices las teclas de "acceso directo", más fácil te resultará recordarlas.

Rendimiento del coche La manera en la que montes tu coche afectará su rendimiento durante las competiciones. El montaje afecta dos cosas: el **peso** y el **equilibrio** del coche, que a su vez influyen en el rendimiento de tu coche. Si quieres, puedes hacer caso omiso de estos efectos y montar un coche con un diseño alucinante, o tratar de encontrar un punto medio: un coche chulísimo y con un buen rendimiento. Tú decides. No hay una forma reglamentaria de montar un coche. Todo depende de tu estilo de conducir.

Equilibrio El equilibrio del coche depende de la forma en la que coloques los ladrillos sobre el chasis. Para que un coche tenga estabilidad debes colocar los ladrillos LEGO sobre el chasis de forma uniforme. Si colocas más ladrillos en un lado del coche que en otro, el coche perderá estabilidad y la dirección se verá afectada.

Peso El peso del coche depende del peso del chasis y del número de ladrillos que coloques sobre él. Cada tipo de chasis tiene un peso distinto, y algunos ladrillos pesan más que otros. En general, los ladrillos grandes pesan más que los pequeños. Los coches más pesados pueden alcanzar velocidades mayores y son más fáciles de maniobrar, pero normalmente aceleran más despacio, mientras que los coches más ligeros tienen una velocidad máxima inferior y aceleran más rápidamente pero son más difíciles de maniobrar.

Prueba



Prueba Si quieres probar tu coche nuevo, utiliza la pista de pruebas. Selecciona la opción “Prueba” del menú de montaje. Puedes usar la pista asfaltada para realizar pruebas de velocidad, o la pista sin asfaltar para ver cómo se comporta tu coche en superficies más escabrosas. Cuando te canses, dirígete a la salida de la pista para regresar al menú de montaje

Consejo: si acabas de crear tu primer corredor, sólo podrás utilizar ese corredor para la prueba. Cuando tengas más corredores, tendrás que asegurarte de que eliges el coche que acabas de montar y quieres probar.

CÓMO PERSONALIZAR LOS CORREDORES

Cómo conseguir acceso a nuevos componentes y personajes

La primera vez que juegues a LEGO Racers, podrás elegir entre cuatro conjuntosde componentes básicos: ladrillos generales, ladrillos de carreras,ladrillos espaciales y ladrillos de castillo.
A medida que tu destreza como piloto vaya aumentando y te proclames vencedor de circuitos, ganarás acceso a más conjuntos de componentes y más personajes entre los que elegir. En la modalidad de montaje puedes utilizar los ladrillos LEGO de distintos conjuntos de componentes para montarlos en el mismo chasis. Así que cuantos más conjuntos de componentes ganes, más variaciones de coches podrás montar.

Cómo guardar tu corredor

Tu corredor se guardará automáticamente cuando termines de crearlo o de editarlo. Todos los datos sobre el personaje, la configuracióndel coche y el carné de conducir quedarán almacenados para que los puedas utilizar de nuevo. También puedes realizar una copia de tu corredor seleccionando la opción “Copiar corredor” del menú de montaje. De esta forma tendrás otra copia de tu corredor para editar.

Borrar un corredor

Elige esta opción para borrar permanentemente los corredores que ya no quieres. Se te preguntará si de verdad quieres borrar el corredor, por si acaso cambias de opinión. Sólo puedes borrar los corredores que has creado tú. **Si borras un corredor, no podrás recuperarlo.**



CONSEJOS PARA COMPETIR

1. Primero intenta dominar muy bien las carreras iniciales. Luego, empieza a practicar los derrapes intencionados para poder enfrentarte a contrincantes más duros de pelar.

2. Prueba tu coche en la pista de pruebas antes de disputar una carrera de verdad.

3. Si no puedes vencer a los campeones LEGO, intenta conseguir el conjunto de componentes del coche de Verónica Voltaje. ¿Qué cómo puedes hacer eso?

Consejo: es cuestión de conseguir el mejor tiempo (lee la sección “Carrera con-trarreloj” de la página 21 si ya no te acuerdas de esto).

4. En cada pista hay atajos que te ayudarán a tomar la delantera. Asegúrate de que sabes dónde están, y utilízalos a menudo.

Consejo: para acceder a algunos de los atajos necesitas recoger el reforzador correspondiente.

5. Cada reforzador tiene un efecto distinto. Asegúrate de que conoces todos los tipos de reforzador y el efecto que tienen sobre ti y sobre tus adversarios.

6. Aunque los ladrillos potenciadores incrementan el efecto de los reforzadores, ésta no es necesariamente la estrategia mejor. Observa cómo utilizan los campeones los reforzadores, e idea un plan para vencerlos.

Consejo: al capitán Barba Roja le gusta disparar balas de cañón, así que puedes utilizar el blindaje para vencerle.



CONSEJOS PARA EL MONTAJE

1. Si no puedes colocar bien los ladrillos en el coche, intenta girar la cámara. Muévela para que enfoque de arriba a abajo. De esta forma, verás exactamente dónde se puede acoplar el ladrillo.

2. Cada chasis tiene un comportamiento diferente. Pruébalos todos para ver cuál se ajusta mejor a tu estilo de conducir

3. Prueba siempre tus coches nuevos en la pista de pruebas. De esta forma, podrás asegurarte de que funcionan bien antes de utilizarlos en una carrera.

4. Intenta montar los coches de manera que tengan estabilidad. No coloques todos los ladrillos en un extremo del coche, ya que tendría una forma asimétrica y sería muy difícil de conducir.

5. Para montar un coche con un diseño bonito, mezcla ladrillos LEGO de diferentes coches.



FICHA TÉCNICA

DISEÑO DEL JUEGO	Kerry J. Ganofsky
PRODUCTOR EJECUTIVO	Keith Morton
DIRECTOR DE PROGRAMACIÓN	Scott Corley
JEFE DE PROGRAMACIÓN	Dwight Luetscher
PROGRAMACIÓN	Hal Bouma Andrew Falth Jeff Marshall Adisak Pochanayon Dave Scheele
ARTISTA PRINCIPAL	Cary Penczek
ARTISTAS	Gabe Bott Bill Eng Pete McLennon Gary Oliverio Brian Schultz Kelly Seider Joe Stinchcomb Brian Westergaard
INGENIERO DE SONIDO PRINCIPAL	Eric Nofsinger
INGENIEROS DE SONIDO	D. Chadd Portwine Michael Caisley
PRUEBAS	Kevin Sheller William Golz

LEGO MEDIA INTERNATIONAL
Mark Livingstone :
Director general internacional

CREACIÓN DEL PRODUCTO
Laurence Scotford : Director de las gamas de productos Constructive, Games y Girls Software
Tomas Gillo : Productor (Jefe)

PRUEBAS Y GARANTÍA DE CALIDAD
Tony Miller : Director de garantía de calidad
Scott Mackintosh : Jefe de pruebas

LOCALIZACIÓN
Cara McMullan : Directora de localización

PRODUCCIÓN
Nic Ashford : Director de logística

MARKETING INTERNACIONAL
Petra Bedford :
Directora de marketing - Europa y Asia
Philippe Osswald :
Director de marketing de este producto
Ron Gibson : Dirctor de marketing en EE. UU.

VENTAS INTERNACIONALES
Leah Kalboussi :
Director de ventas - Europa y Asia
Gregg Sauter :
Director de marketing y de ventas en EE. UU.

AGRADECIMIENTOS
QUEREMOS HACER LLEGAR NUESTRO MÁS SINCERO AGRADECIMIENTO A TODOS LOS NIÑOS QUE NOS OFRECIERON SU VALIOSA COLABORACIÓN DURANTE LA CREACIÓN DE ESTE PRODUCTO

NUESTRO MÁS SINCERO AGRADECIMIENTO A LOS FAMILIARES DEL EQUIPO DE CREACIÓN POR SU PACIENCIA Y APOYO

GRACIAS TAMBIÉN A JAN BLAESILD, SØREN DYRHØJ, MIKKEL FRISTOFT, JAKOB NORDMAN Y RICH FIORE POR SU VALIOSÍSIMA CONTRIBUCIÓN.



ADVERTENCIA SOBRE EPILEPSIA

Lea este aviso antes de usar un videojuego o permitir que lo hagan sus hijos.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o de perder el conocimiento al exponerse a ciertas formas luminosas o luces destellantes en la vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir ataques epilépticos al ver imágenes de televisión o usar determinados videojuegos, y esto puede ocurrir incluso si nunca antes han experimentado problemas médicos relacionados con epilepsia.

Si usted o algún miembro de su familia ha sufrido alguna vez síntomas de epilepsia (ataque o pérdida de memoria) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.

Los padres deben supervisar el empleo que sus hijos hacen de los videojuegos. Si al utilizar un videojuego usted, o su hijo/a, nota alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa inmediatamente el juego y consulte a un médico.

TOME LAS SIGUIENTES PRECAUCIONES GENERALES AL UTILIZAR UN VIDEOJUEGO

No se ponga demasiado cerca de la pantalla; siéntese tan lejos de ella como lo permita el cable. Utilice una pantalla de televisión lo más pequeña posible. Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente. Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada. Descanse un mínimo de 10 a 15 minutos cada hora mientras utiliza un videojuego.



games.



Fabricado en la U.E.
IB2G-RACSP3
2299756

